

Just-in-time

Toon Nolten



JIT

- Combineert interpretatie en AOT compilatie
- Snelheid van gecompileerde code
- Flexibiliteit van geïnterpreteerde code (bvb. platform onafhankelijk)
- Overhead van interpretatie
- Overhead van compilatie

Java

HotSpot Performance Engine

- Gecompileerd naar bytecode (platform onafhankelijk)
- Bytecode initieel geïnterpreteerd
- Per methode wordt beslist om te compileren
- *Client* en *Server* VM's

Python

- Dynamische taal
- AOT compilatie is niet altijd mogelijk
- (Wel mogelijk voor RPython)

PyPy

- Meta tracing JIT
- Per trace wordt beslist om te compileren
- Niet het programma maar de interpreter wordt getraced
- Laat toe andere talen gebruik te laten maken van de JIT
 - Prolog
 - Smalltalk
 - JavaScript
 - Scheme
 - Ruby
 - PHP

Just-in-time

Register Allocatie

- Intermediate Representation: oneindig veel *temporaries*
- Processor: beperkt aantal registers (k)
- Elke temporary moet toegewezen worden aan een register of het geheugen
- *Registers zijn veel sneller*

Register Allocatie

- Liveness analyse: waarden die live zijn moeten ergens opgeslagen worden
- Interference graph: waarden die interfereren (tegelijk live zijn) moeten op verschillende plaatsen opgeslagen worden
- k-kleuring van grafen is te traag voor just-in-time compilatie

Linear Scan

- Geef alle instructies uit de IR een nummer
- De volgorde maakt niet uit (zelfde als in de IR van het programma, diepte-eerst) , zolang de ordening totaal is
- Voor liveness een ruwe benadering: wat is het eerste en laatste moment dat de waarde live is?

Dit geeft een *live interval* voor elke temporary

Linear Scan

Algoritme

- Sorteer de live intervallen op beginwaarde
- Aantal benodigde registers veranderd alleen wanneer een live interval begint of eindigt
- Gebruik een *greedy strategie* om registers toe te wijzen

Linear Scan

LinearScanRegisterAllocation

```
active ← {}  
foreach live interval i, in order of increasing start point  
  ExpireOldIntervals(i)  
  if length(active) = k then  
    SpillAtInterval(i)  
  else  
    register[i] ← a register removed from pool of  
                  free registers  
    add i to active, sorted by increasing end point
```

ExpireOldIntervals(*i*)

```
foreach interval j in active, in order of increasing end point  
  if endpoint[j] ≥ startpoint[i] then  
    return  
remove j from active  
add register[j] to pool of free registers
```

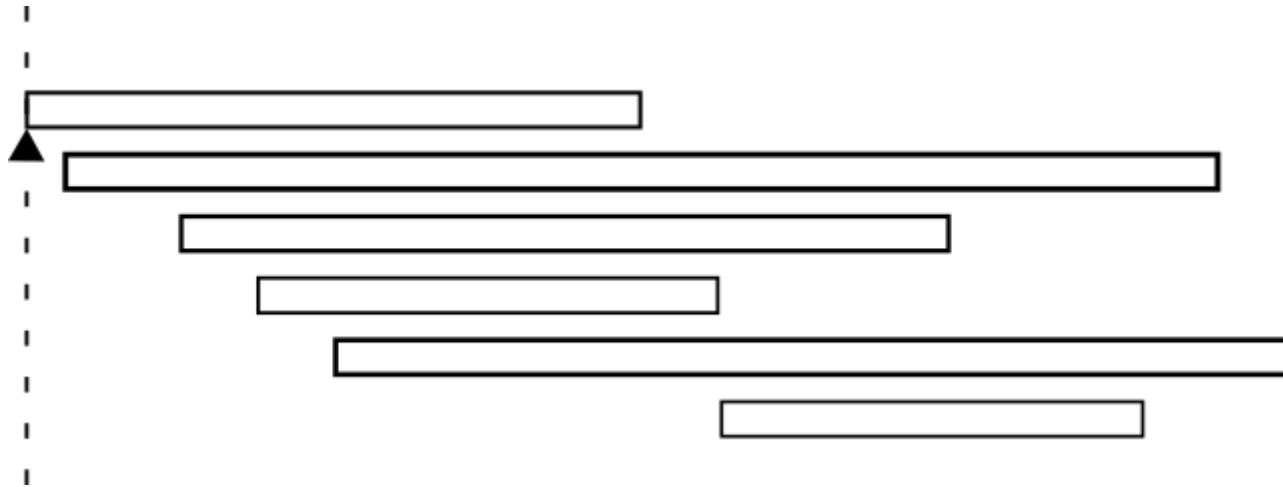
SpillAtInterval(*i*)

```
spill ← last interval in active  
if endpoint[spill] > endpoint[i] then  
  register[i] ← register[spill]  
  location[spill] ← new stack location  
  remove spill from active  
  add i to active, sorted by increasing end point  
else  
  location[i] ← new stack location
```

Voorbeeld $k = 3$

LinearScanRegisterAllocation

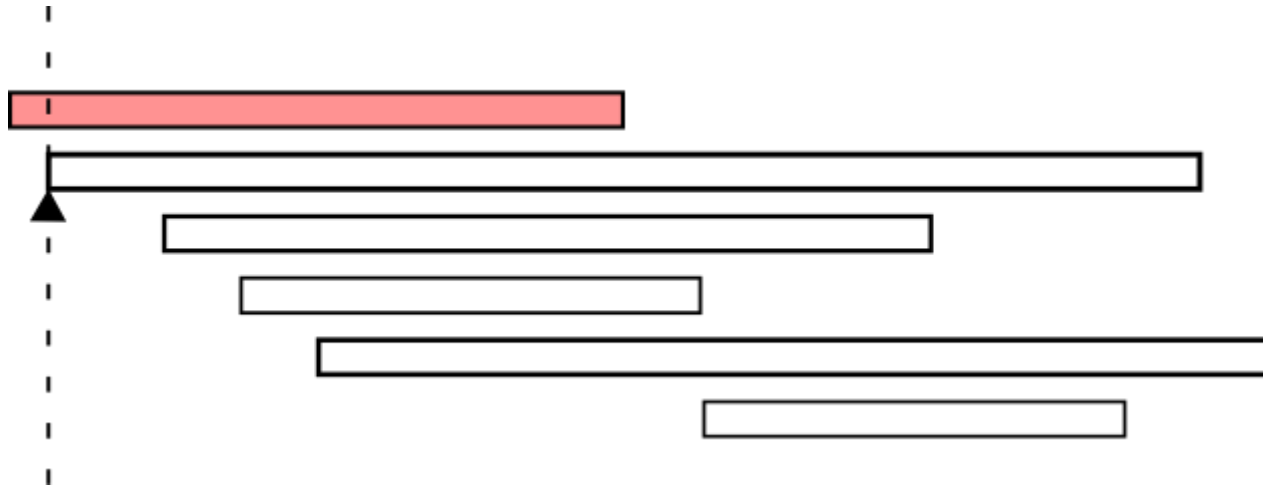
```
active ← {}  
foreach live interval  $i$ , in order of increasing start point  
  ExpireOldIntervals( $i$ )  
  if length(active) =  $k$  then  
    SpillAtInterval( $i$ )  
  else  
    register[ $i$ ] ← a register removed from pool of  
                  free registers  
    add  $i$  to active, sorted by increasing end point
```



Voorbeeld $k = 3$

LinearScanRegisterAllocation

```
active ← {}  
foreach live interval  $i$ , in order of increasing start point  
  ExpireOldIntervals( $i$ )  
  if length(active) =  $k$  then  
    SpillAtInterval( $i$ )  
  else  
    register[ $i$ ] ← a register removed from pool of  
                  free registers  
    add  $i$  to active, sorted by increasing end point
```



Voorbeeld $k = 3$

LinearScanRegisterAllocation

$$active \leftarrow \{\}$$

foreach live interval i , in order of increasing start point

ExpireOldIntervals(*i*)

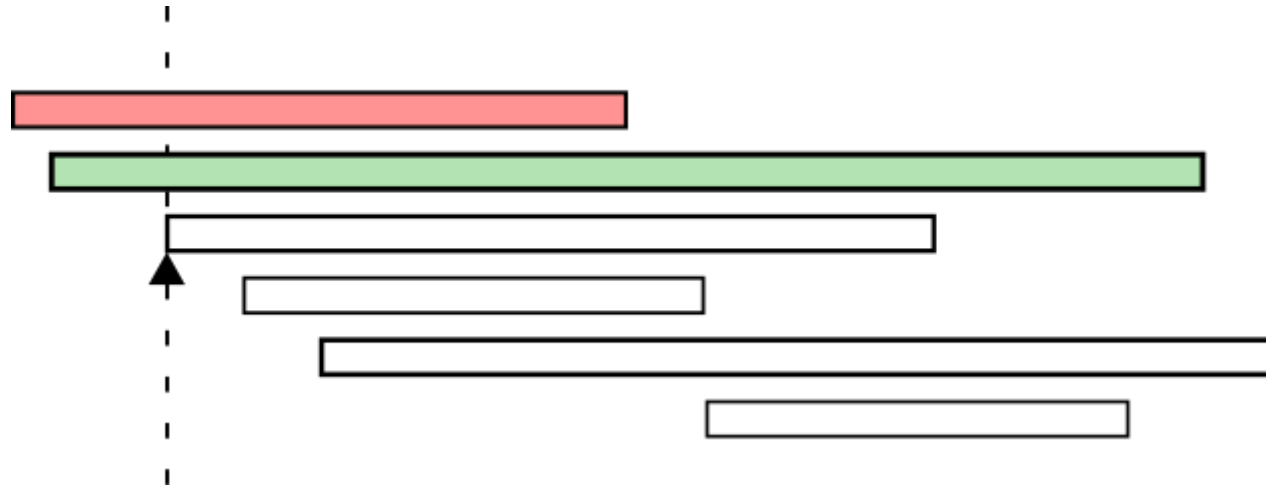
```
if length(active) = k then
```

SpillAtInterval(*i*)

else

register[i] ← a register removed from pool of free registers

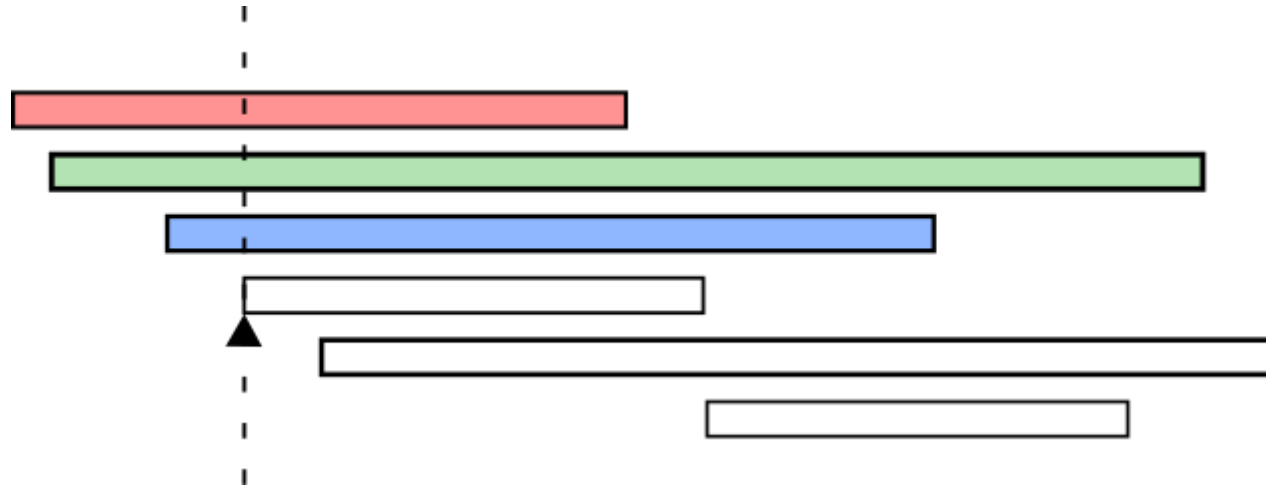
add i to *active*, sorted by increasing end point



Voorbeeld $k = 3$

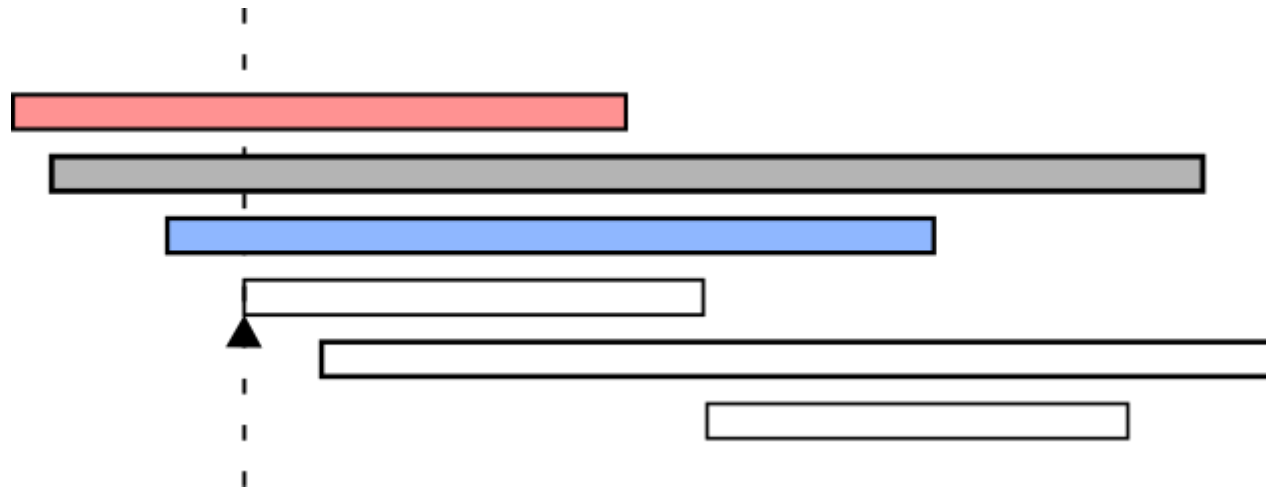
LinearScanRegisterAllocation

```
active ← {}  
foreach live interval  $i$ , in order of increasing start point  
  ExpireOldIntervals( $i$ )  
  if length(active) =  $k$  then  
    SpillAtInterval( $i$ )  
  else  
    register[ $i$ ] ← a register removed from pool of  
                  free registers  
    add  $i$  to active, sorted by increasing end point
```



Voorbeeld $k = 3$

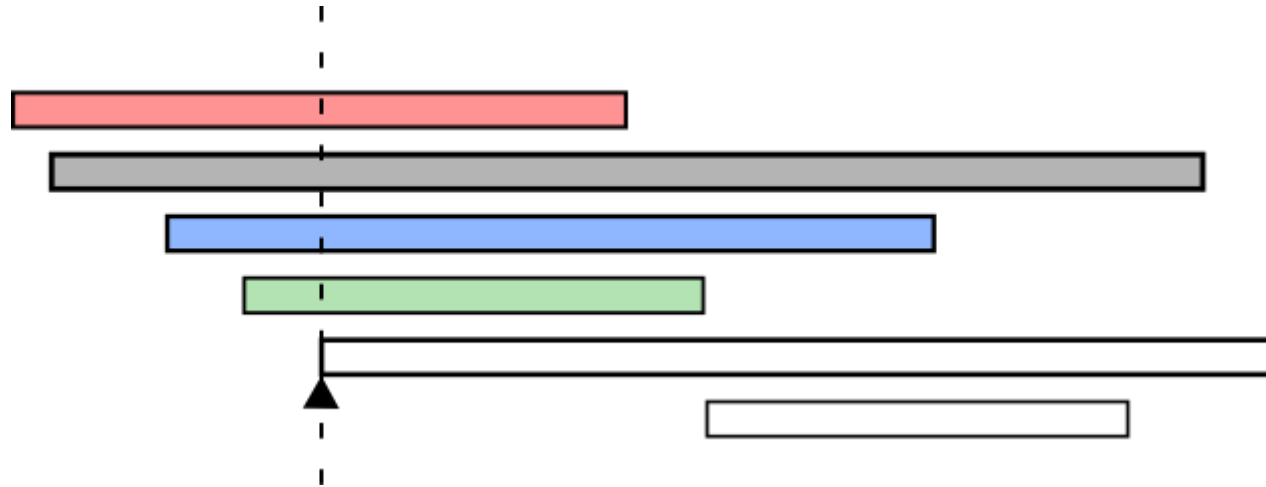
```
SpillAtInterval(i)
  spill ← last interval in active
  if endpoint[spill] > endpoint[i] then
    register[i] ← register[spill]
    location[spill] ← new stack location
    remove spill from active
    add i to active, sorted by increasing end point
  else
    location[i] ← new stack location
```



Voorbeeld $k = 3$

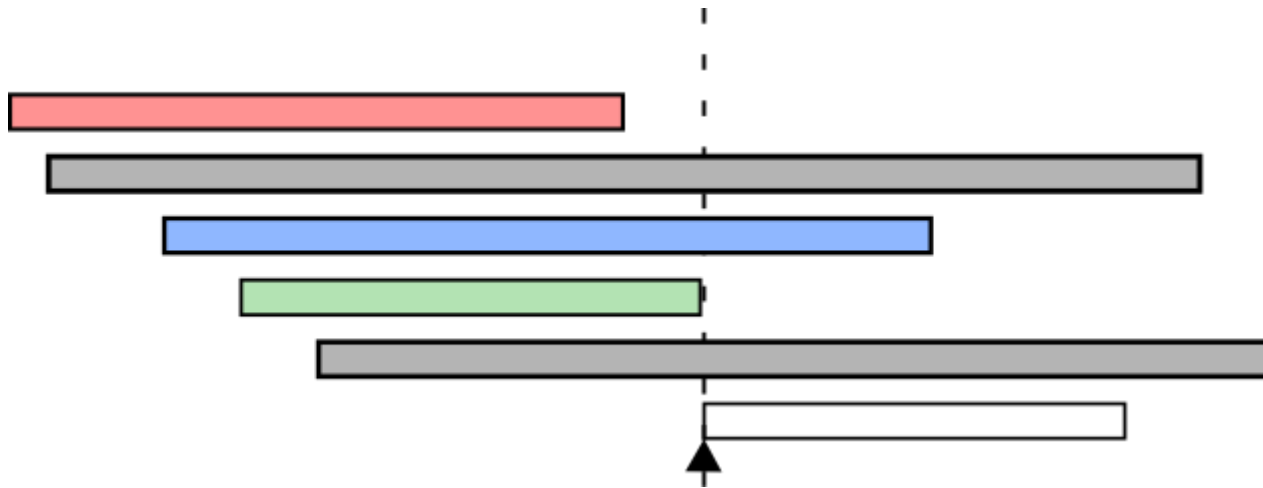
LinearScanRegisterAllocation

```
active ← {}  
foreach live interval  $i$ , in order of increasing start point  
  ExpireOldIntervals( $i$ )  
  if length(active) =  $k$  then  
    SpillAtInterval( $i$ )  
  else  
    register[ $i$ ] ← a register removed from pool of  
                  free registers  
    add  $i$  to active, sorted by increasing end point
```



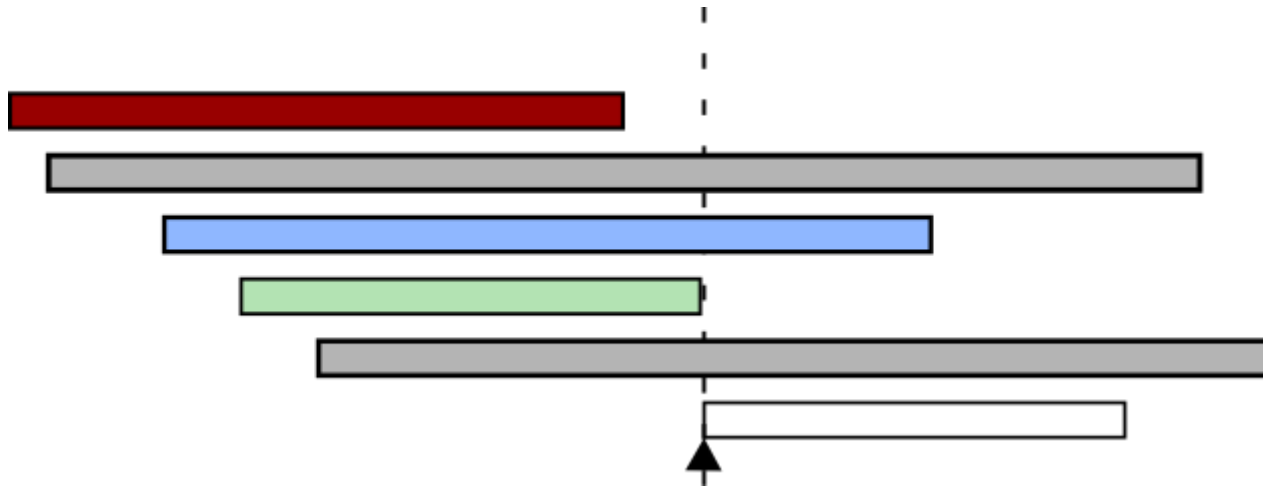
Voorbeeld $k = 3$

```
SpillAtInterval(i)
  spill ← last interval in active
  if endpoint[spill] > endpoint[i] then
    register[i] ← register[spill]
    location[spill] ← new stack location
    remove spill from active
    add i to active, sorted by increasing end point
  else
    location[i] ← new stack location
```



Voorbeeld $k = 3$

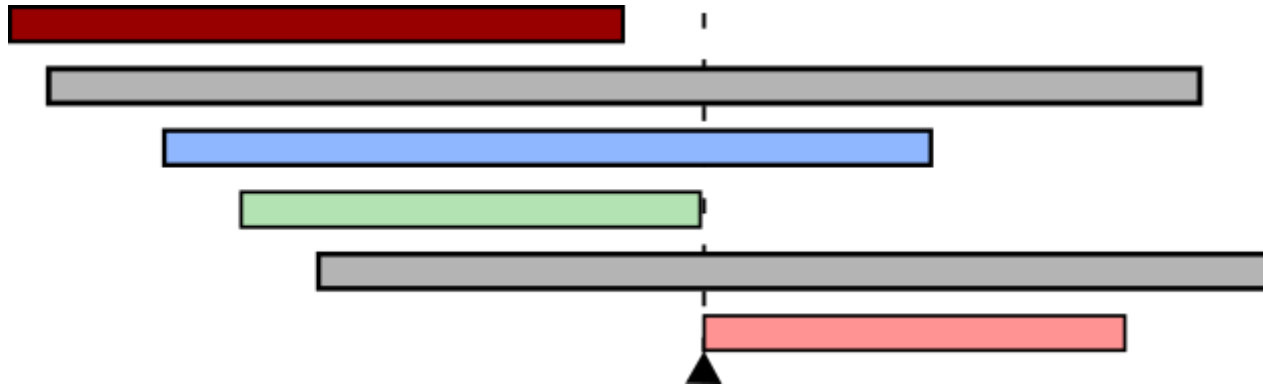
```
ExpireOldIntervals(i)
  foreach interval  $j$  in active, in order of increasing end point
    if  $endpoint[j] \geq startpoint[i]$  then
      return
  remove  $j$  from active
  add  $register[j]$  to pool of free registers
```



Voorbeeld $k = 3$

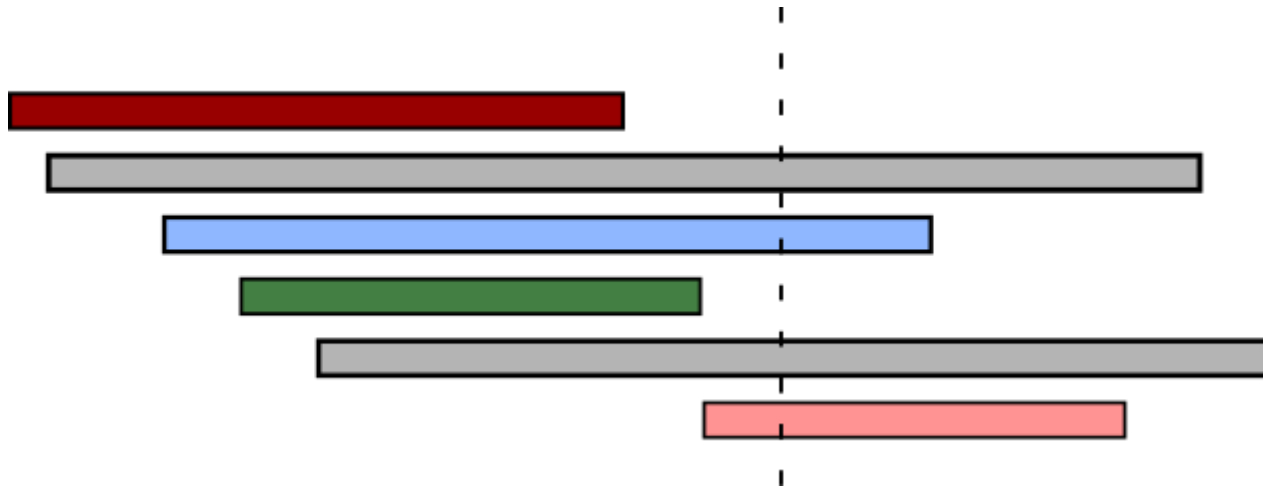
LinearScanRegisterAllocation

```
active ← {}  
foreach live interval  $i$ , in order of increasing start point  
  ExpireOldIntervals( $i$ )  
  if length(active) =  $k$  then  
    SpillAtInterval( $i$ )  
  else  
    register[ $i$ ] ← a register removed from pool of  
                  free registers  
    add  $i$  to active, sorted by increasing end point
```



Voorbeeld $k = 3$

```
ExpireOldIntervals(i)
  foreach interval  $j$  in active, in order of increasing end point
    if  $endpoint[j] \geq startpoint[i]$  then
      return
  remove  $j$  from active
  add  $register[j]$  to pool of free registers
```



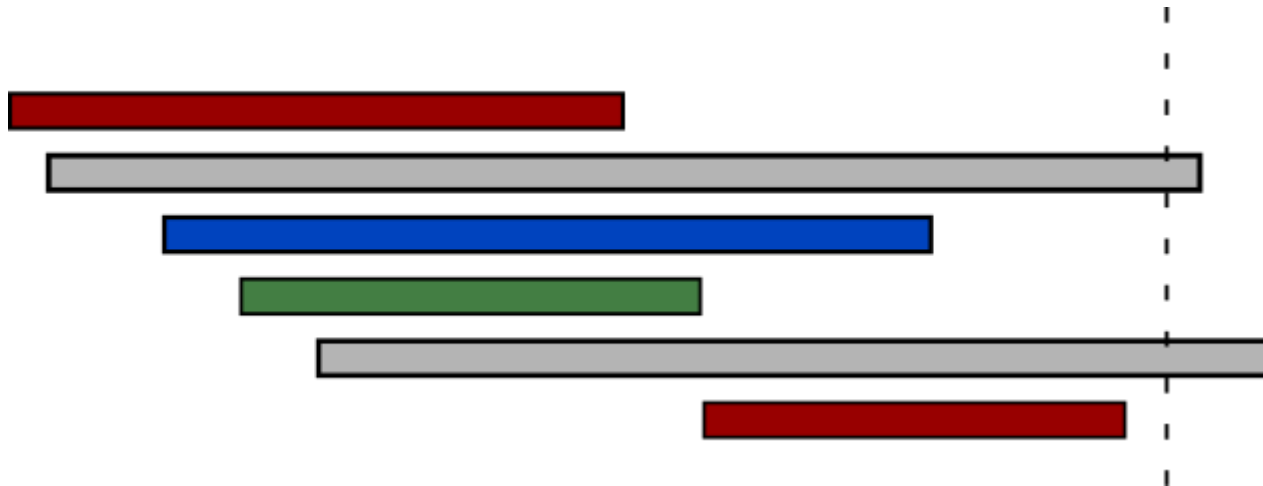
Voorbeeld $k = 3$

```
ExpireOldIntervals(i)  
  foreach interval j in active, in order of increasing end point  
    if endpoint[j] ≥ startpoint[i] then  
      return  
  remove j from active  
  add register[j] to pool of free registers
```



Voorbeeld $k = 3$

```
ExpireOldIntervals(i)  
  foreach interval j in active, in order of increasing end point  
    if endpoint[j] ≥ startpoint[i] then  
      return  
  remove j from active  
  add register[j] to pool of free registers
```



Prestaties

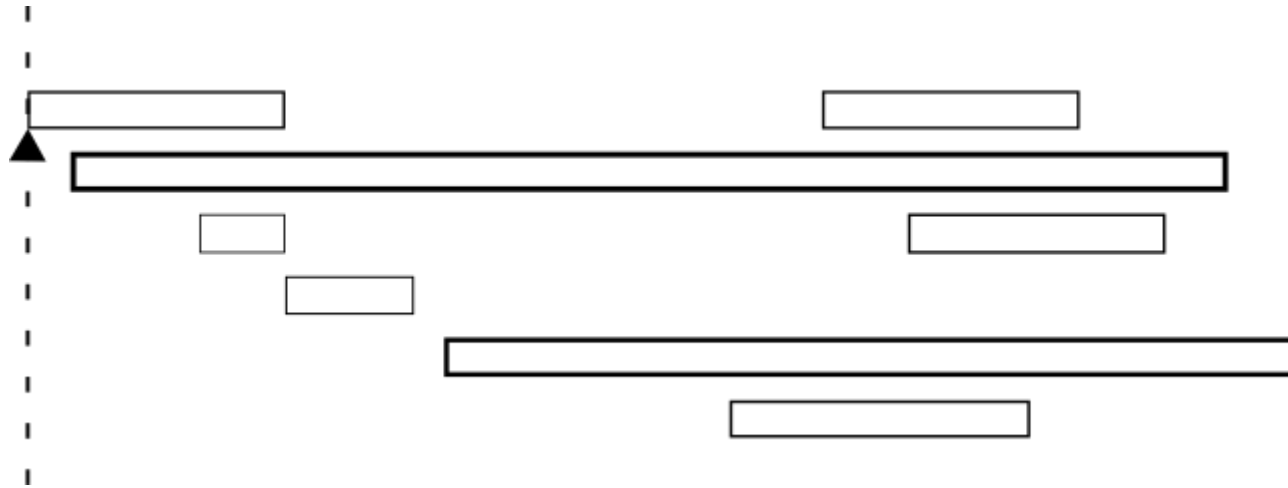
- Veel sneller dan grafenkleuring (lineair)
- 12% tragere code dan grafenkleuring

Second-chance Binning

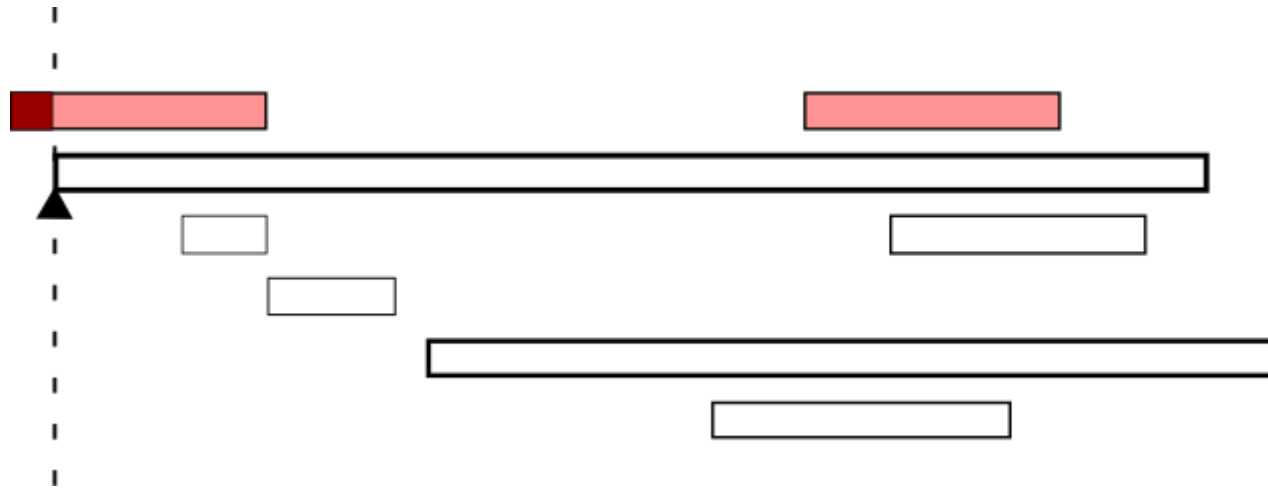
Lifetime holes

- Periode in een live interval waar de opgeslagen waarde niet wordt gebruikt: bvb. tussen een load en een store
- Linear Scan houdt hier geen rekening mee

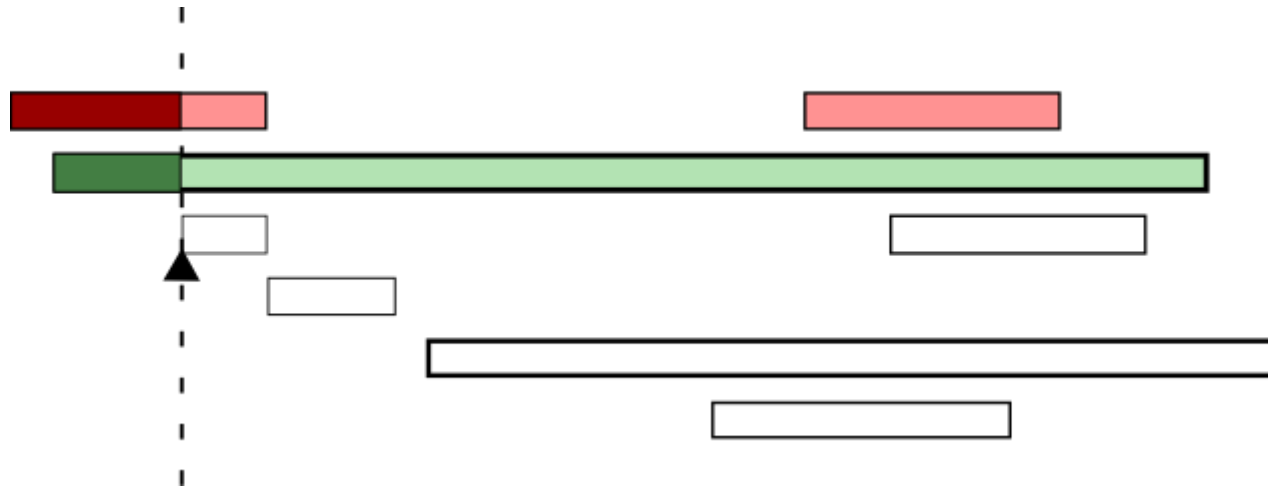
Voorbeeld $k = 3$



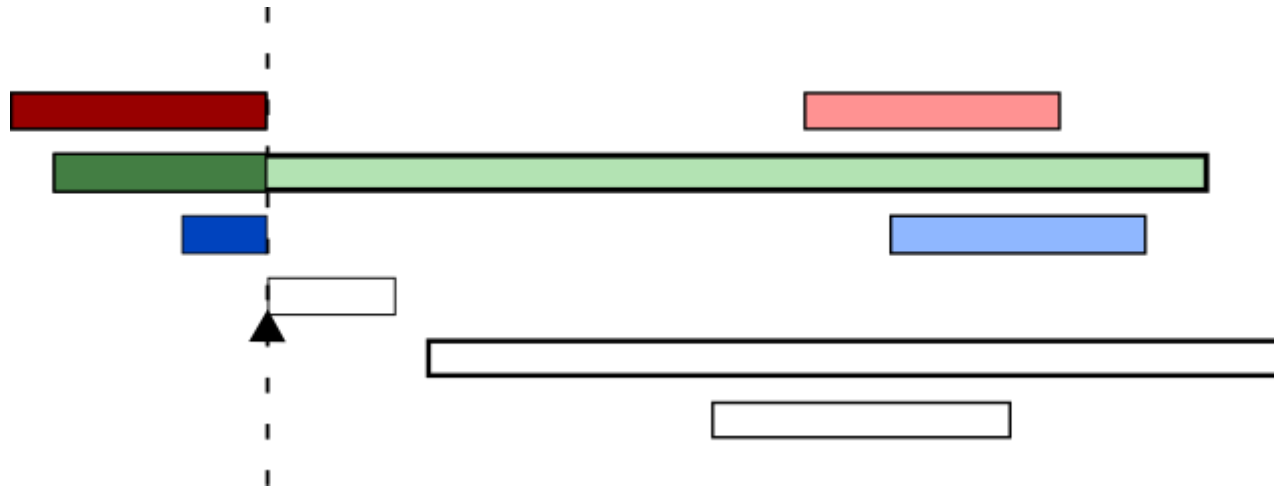
Voorbeeld $k = 3$



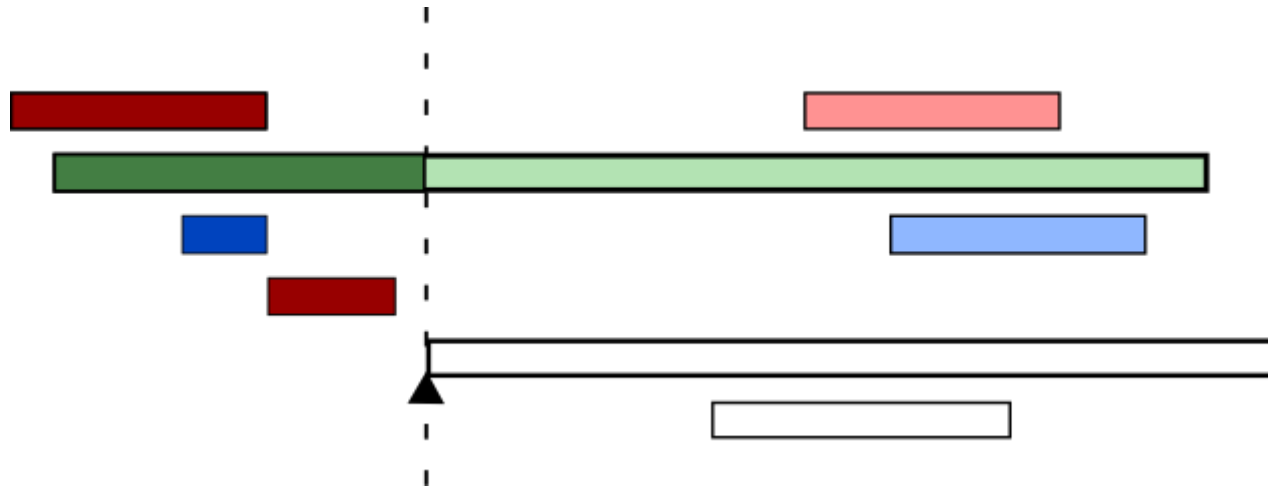
Voorbeeld $k = 3$



Voorbeeld $k = 3$



Voorbeeld $k = 3$



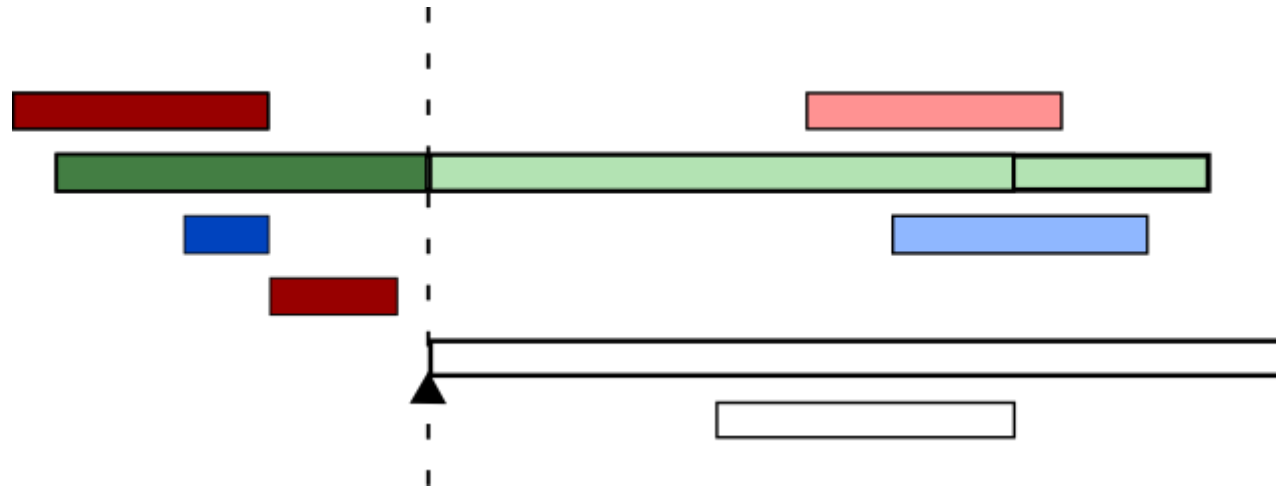
Second-chance allocatie

- Bij linear scan wordt een waarde gespilled voor de rest van het live interval
- Nu splitsen we het op, voor en na het volgende gebruik
- En spillen tot aan het volgende gebruik
- Zo krijgt de gespilde waarde *opnieuw een kans* om toegewezen te worden aan een register

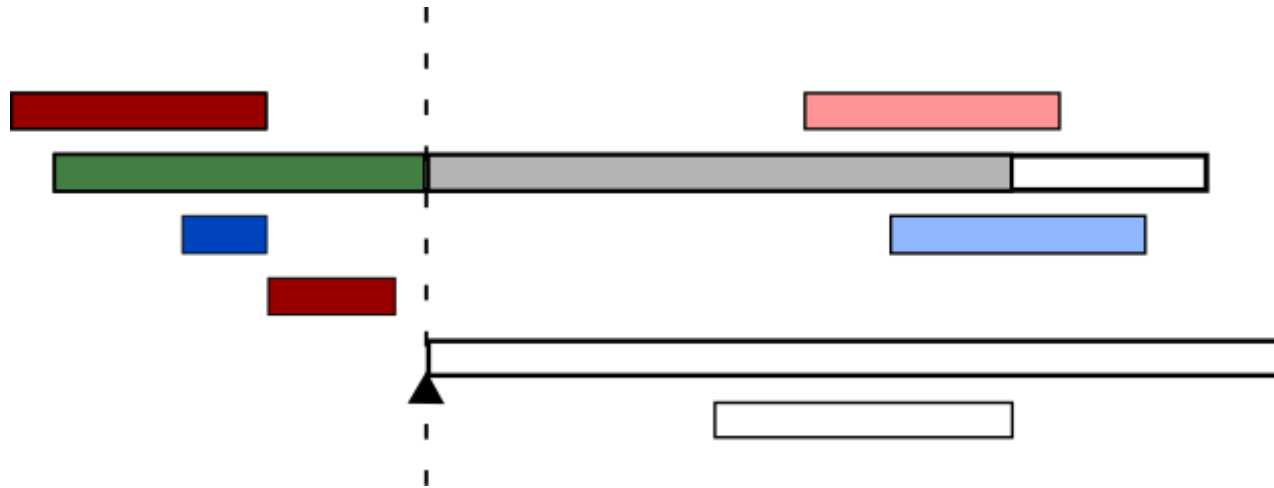
Spilling heuristic

- Linear Scan: laatste eindpunt
- Second-chance Binpacking: Laatste volgende gebruik

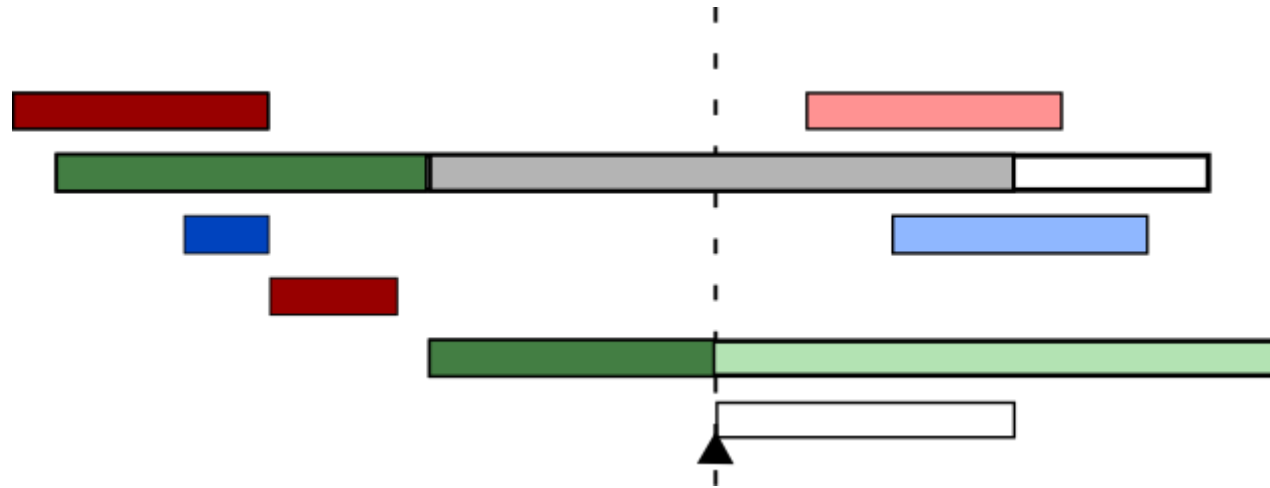
Voorbeeld $k = 3$



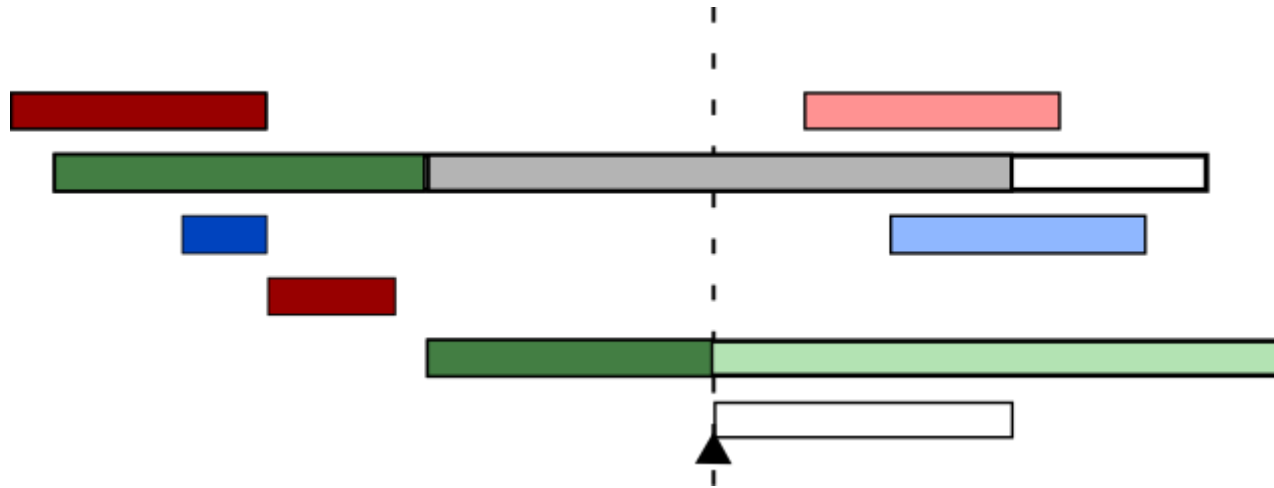
Voorbeeld $k = 3$



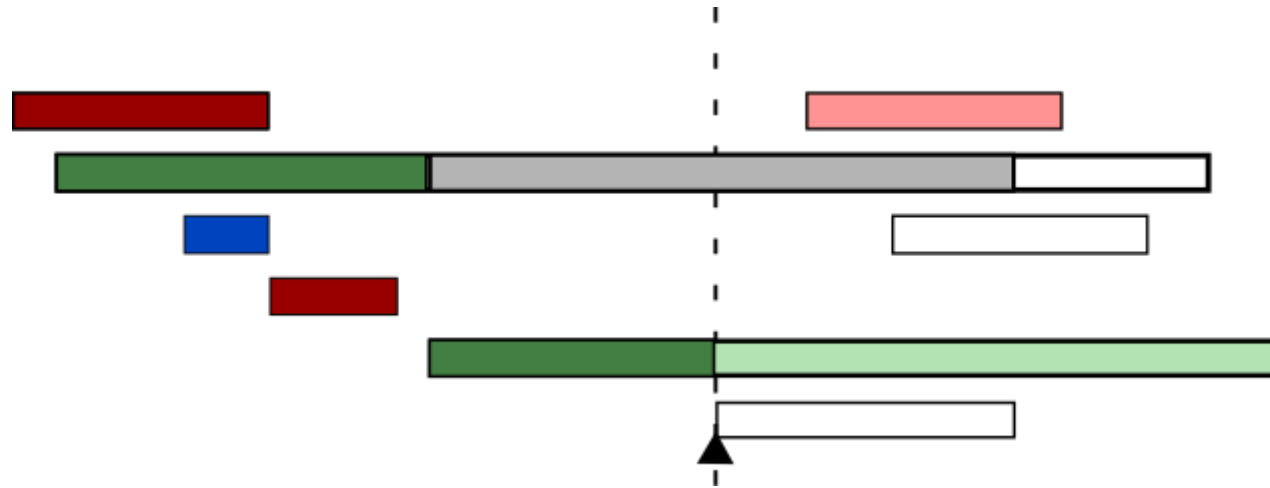
Voorbeeld $k = 3$



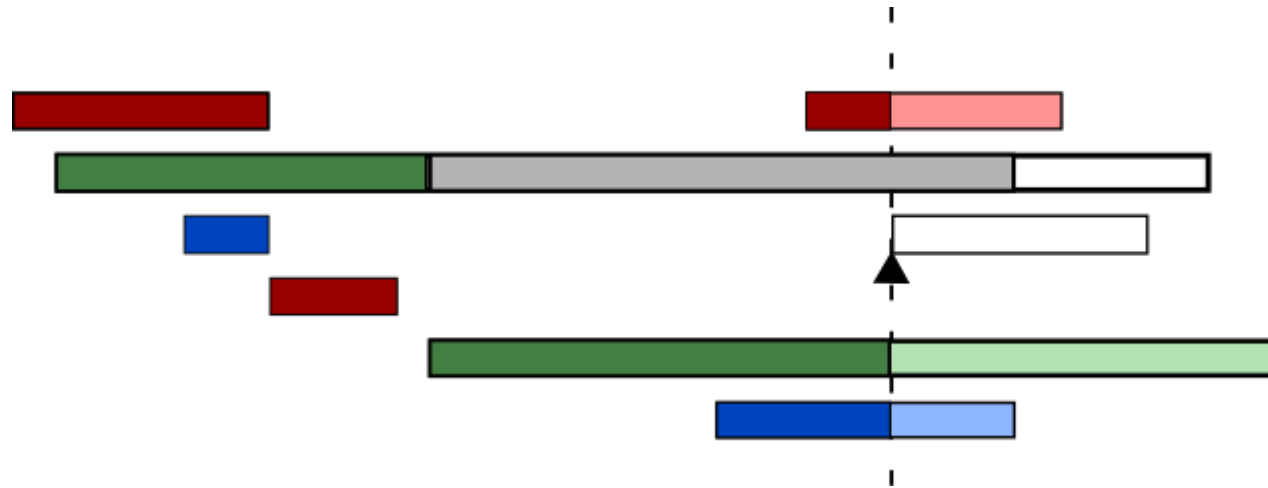
Voorbeeld $k = 3$



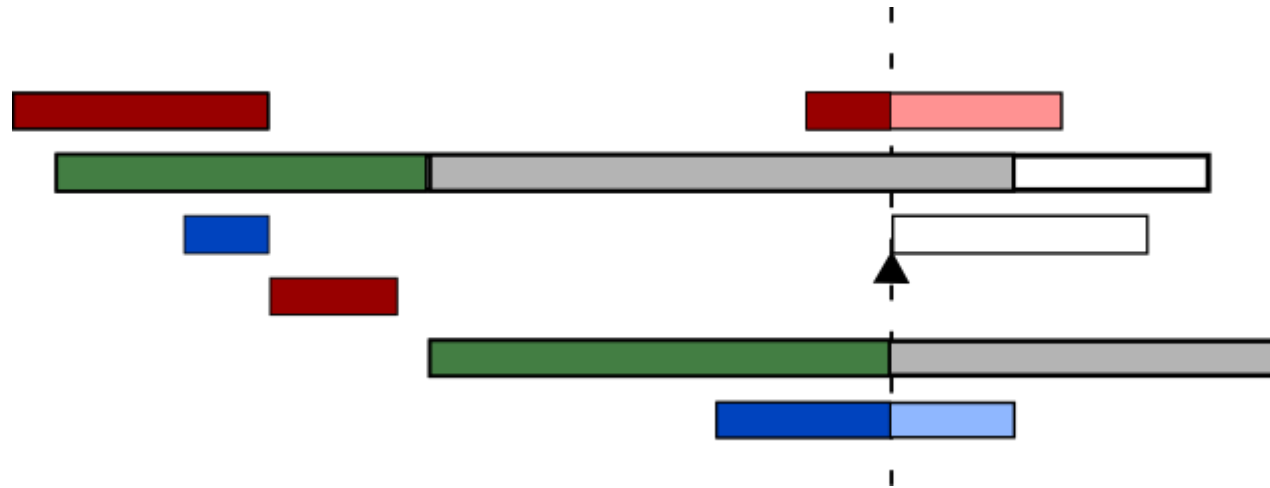
Voorbeeld $k = 3$



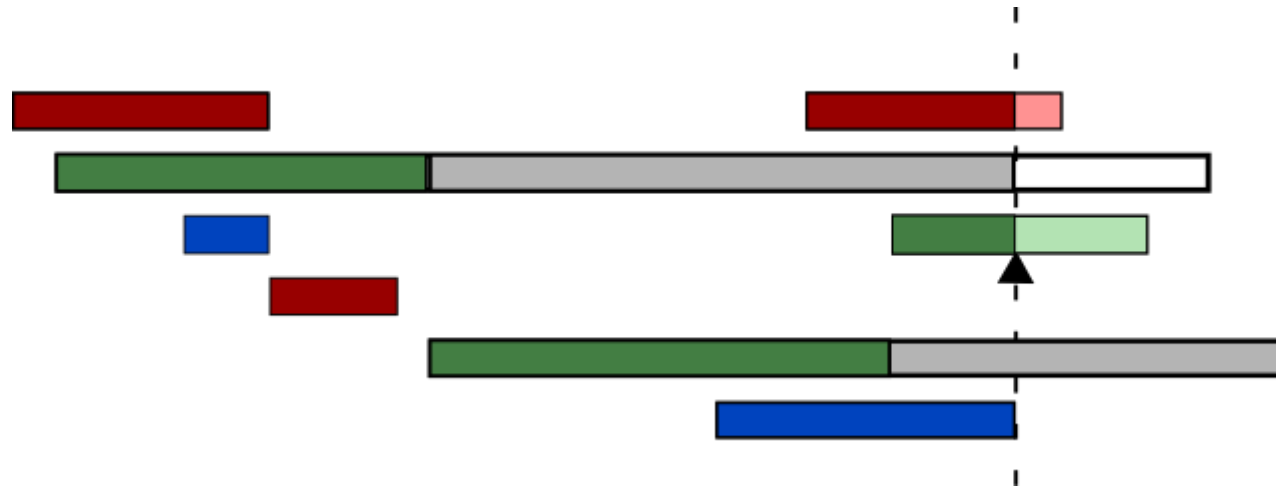
Voorbeeld $k = 3$



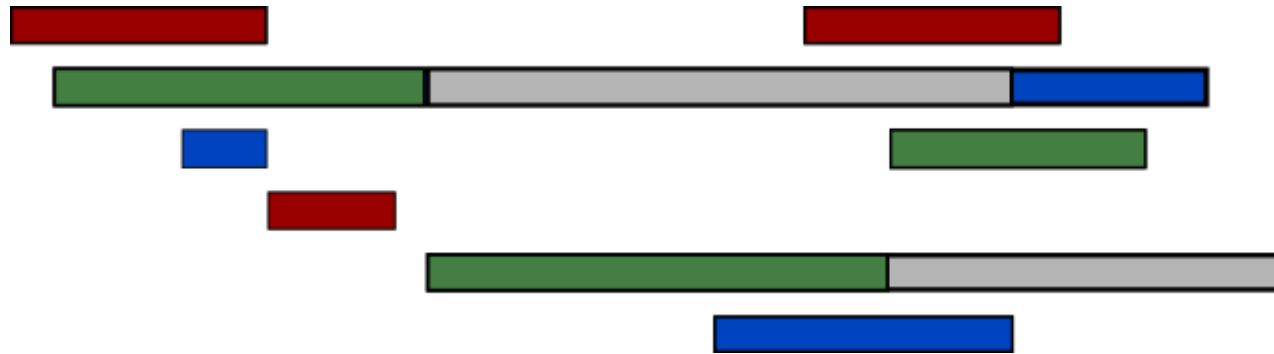
Voorbeeld $k = 3$



Voorbeeld $k = 3$



Voorbeeld $k = 3$



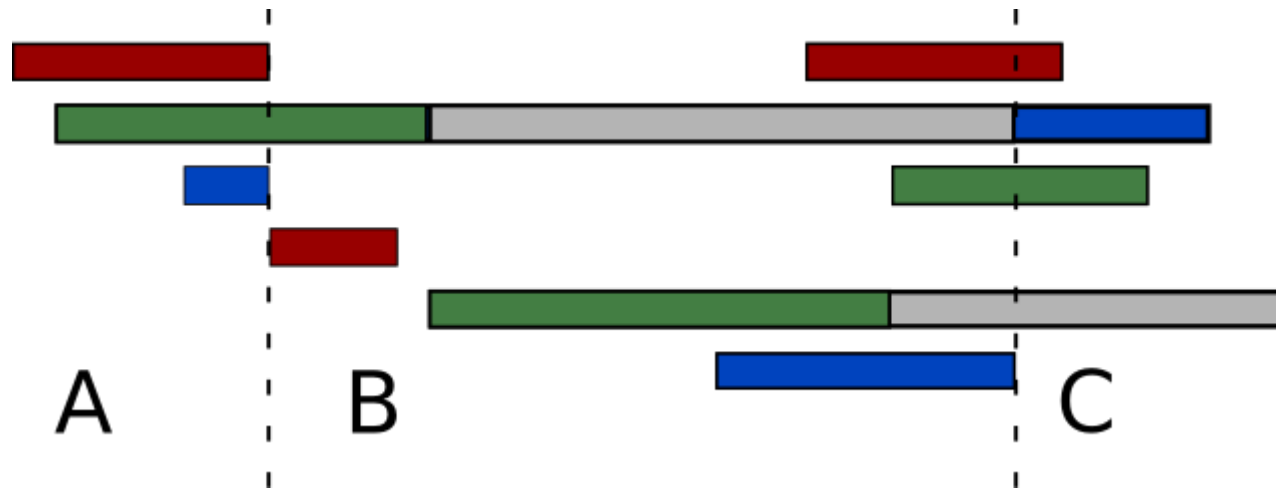
Spill store eliminatie

- Waardes naar het geheugen spillen is duur, dus te vermijden
- Als een waarde eerder al eens gespilled is kan de waarde in het geheugen nog hetzelfde zijn
- Om hiervan gebruik te maken houden we bij welke plaatsen in het geheugen onaangeraakt blijven

Resolutie

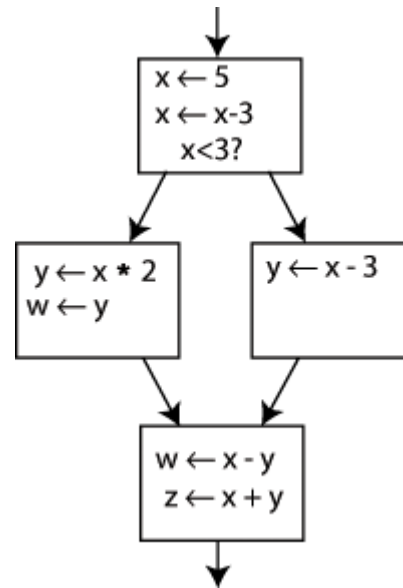
- Control flow is niet lineair (volgt de nummering niet)
- Op verschillende paden kunnen waarden op verschillende plaatsen opgeslagen zijn (register/spill of register1/register2)
- Dit lossen we op door moves toe te voegen waar nodig

Voorbeeld

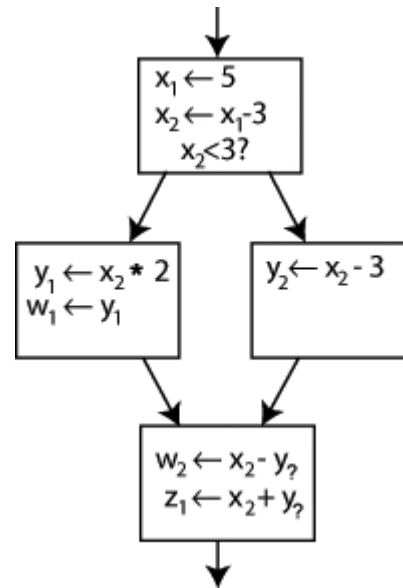


- $A \rightarrow C$
 - Groen naar blauw
 - Blauw naar Groen
- $B \rightarrow C$
 - Eerste spill naar blauw

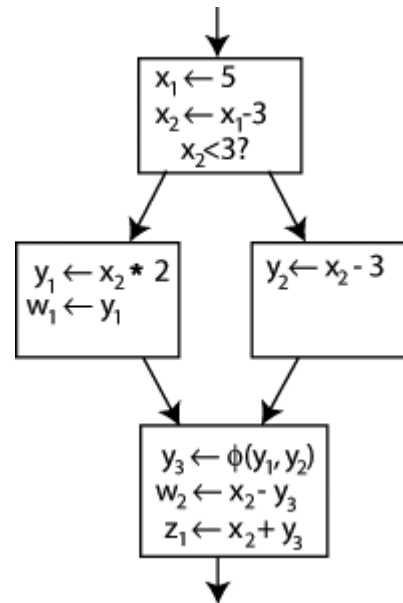
Linear Scan en SSA Form



SSA Form



SSA Form



Static single assignment form

- Elke temporary krijgt maar één keer een waarde
- Phi functies op plaatsen waar control flows samenkomen om de juiste waarde te kiezen
- Omdat phi functies een probleem vormen voor het bepalen van live intervallen voegen we moves toe

Liveness analyse

- Verzamelingen van intervallen i.p.v. één live intervall voor de lifetime holes

Coalesce temporaries

- Als de live intervallen van twee temporaries niet overlappen kunnen we ze samenvoegen
- Dit doen we voor bvb. de argumenten van phi functies

Inactieve intervallen

- Actieve intervallen: live en in een register
- Inactieve intervallen: tijdens een lifetime hole maar in een register
- Inactieve intervallen worden apart bijgehouden

Expiring old intervals

- Als het interval voorbij is, is het expired
- Als het interval een lifetime hole bereikt wordt het naar de inactieve intervallen verplaatst

Heractiveren van inactieve intervallen

- Als het inactieve interval ten einde is wordt het expired
- Als het lifetime hole gedaan is wordt het interval terug naar de actieve intervallen verplaatst

Een vrij register alloceren

- Hetzelfde als bij linear scan
- Een register waaraan een inactief interval toegewezen is, is vrij als het interval dat we willen toewijzen in het lifetime hole van dat inactief interval past

Een interval spelen

- Hetzelfde als bij linear scan
- Inactieve intervallen zijn ook spill kandidaten

Resolutie

- Er worden geen intervallen gesplitst
- Resolutie is dus niet nodig

Optimized Interval Splitting

Een vrij register alloceren

- Op dezelfde manier als bij de SSA Form
- Registers met inactieve intervallen worden als vrij beschouwd maar dan moet het interval dat we eraan willen toewijzen gesplitst worden op het einde van het lifetime hole van het inactieve interval
- Omdat er gesplitst wordt moeten we opnieuw resolutie toepassen

Optimale splits posities

- Second-chance binpacking splitst zo laat mogelijk
- Nu gebeuren splitsingen op de grenzen van basic blocks (buiten lussen)

Linear Scan Conclusie

- State of the art voor JIT compilers
- In de eenvoudigste vorm heel makkelijk te implementeren
- Prestatie benaderd grafenkleuring (12%)

Alternatief

Lossy Chaitin-Briggs

- Chaitin-Briggs grafenkleuring waarbij de interferentie-grafe incrementeel wordt aangepast i.p.v. deze volledig opnieuw op te stellen (hierdoor wordt deze minder nauwkeurig)
- Dit heeft als gevolg dat de allocatie minder optimaal is maar veel sneller kan gebeuren
- Performantie in een JIT 9% beter dan Chaitin-Briggs, 7% beter dan linear scan

Referenties

http://en.wikipedia.org/wiki/Just-in-time_compilation
http://en.wikipedia.org/wiki/Register_allocation
<http://cs.au.dk/~eernst/d0vsE13/materials/50b-kevin.pdf>
http://en.wikipedia.org/wiki/Static_single_assignment_form
<http://www.cs.ucla.edu/~palsberg/course/cs132/linearscan.pdf>
<http://www.eecs.harvard.edu/hube/publications/pldi98-binpack.pdf>
<ftp://ftp.ssw.uni-linz.ac.at/pub/Papers/Moe02.PDF>
<http://llvm.org/pubs/2006-04-04-CG0-GraphColoring.pdf>

